

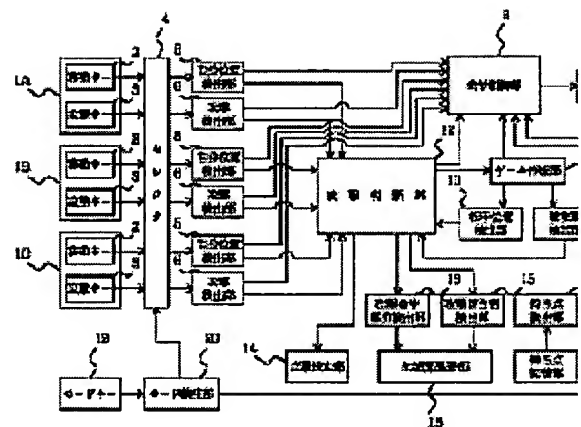
## GRAPPLE GAME DEVICE

**Patent number:** JP7148351  
**Publication date:** 1995-06-13  
**Inventor:** TAKAHASHI SEIICHIRO; others: 02  
**Applicant:** SANYO ELECTRIC CO LTD  
**Classification:**  
 - international: A63F9/22  
 - european:  
**Application number:** JP19930300581 19931130  
**Priority number(s):**

### Abstract of JP7148351

**PURPOSE:**To make a game enjoyable by the possibility that even players inferior in grapple technique win the game.

**CONSTITUTION:**In a grapple game device in which a character controlled by a player is matched against another character within a game space, each of the characters is composed of a plurality of parts. Further, the grapple game device comprises an attach determining part 12 for determining the presence of an attack between both characters, an attack-hit detecting part 13 for detecting an attack-hit part of a character when the attack determining part 12 determines the presence of an attack. A point determining part 14 for determining a point corresponding to a part of a character with the use of random numbers, an adding and subtracting part 16 for adding and subtracting a point corresponding to the attack-hit part of a character to and from the player owned point in accordance with outputs from the detecting part 13 and the determining part 14.



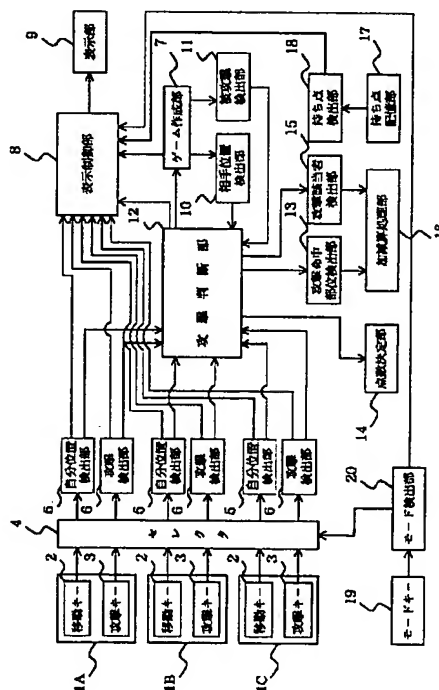
(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成7年(1995)6月13日

### 技術表示箇所

P

(74)代理人 弁理士 西野 卓嗣



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲーム空間内でプレーヤが操作するキャラクターと他のキャラクターとが対戦する格闘技ゲーム装置において、前記プレーヤが操作するキャラクター及び他のキャラクターは複数の部位で構成されるものであって、前記両キャラクターの間での攻撃の有無を判断する攻撃判断部と、前記攻撃判断部が攻撃有りと判断した際、前記攻撃が命中したキャラクターの部位を検出する攻撃命中部位検出部と、前記キャラクターの各部位に対応する点数を乱数により不規則に決定する点数決定部と、前記攻撃命中部位検出部と前記点数決定部とからの出力を受けて、前記攻撃命中した部位に対応する点数をプレーヤの持ち点に対して演算処理する処理部とを備えることを特徴とする格闘技ゲーム装置。

【請求項2】 前記点数決定部が上記キャラクターの各部位に対応する点数を所定周期で変更するためのタイマを有することを特徴とする請求項1記載の格闘技ゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明はゲーム空間内でプレーヤが操作するキャラクターと他のキャラクターとが対戦する格闘技ゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】 従来、特開昭61-8082号公報等に開示されているように、ボクシングや空手等の格闘技を模擬した格闘技ゲーム装置が提案されている。

【0003】 このような格闘技ゲーム装置では、ゲーム内における格闘テクニックが優れているプレーヤは常に勝ち続け、ゲームを楽しく行うことが出来るが、上記格闘テクニックが劣っているプレーヤは負け続け、ゲームを楽しく行うことが出来ないという問題がある。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は上記従来例の欠点に鑑み為されたものであり、ゲーム内における格闘テクニックが劣っているプレーヤでも、対戦相手を倒し、ゲームに勝つ可能性がある格闘技ゲーム装置を提供することを目的とするものである。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】 本発明は、ゲーム空間内でプレーヤが操作するキャラクターと他のキャラクターとが対戦する格闘技ゲーム装置において、前記プレーヤが操作するキャラクター及び他のキャラクターは複数の部位で構成されるものであって、前記両キャラクターの間での攻撃の有無を判断する攻撃判断部と、前記攻撃判断部が攻撃有りと判断した際、前記攻撃が命中したキャラクターの部位を検出する攻撃命中部位検出部と、前記キャラクターの各部位に対応する点数を乱数により不規則に決定する点数決定部と、前記攻撃命中部位検出部と前記点数決定部とからの出力を受けて、前記攻撃命中した部位に対応す

る点数をプレーヤの持ち点に対して演算処理する処理部とを備えることを特徴とする。

【0006】 更に、本発明は、前記点数決定部が上記キャラクターの各部位に対応する点数を所定周期で変更するためのタイマを有することを特徴とする。

## 【0007】

【作用】 上記構成の格闘技ゲーム装置では、攻撃が命中したキャラクターの部位に対応する点数が乱数によって不規則に決定されるため、攻撃の命中させた回数が多いほど加算される点数も多いとは限らず、格闘テクニックが劣るプレーヤでも、得点が多く、ゲームで勝利する可能性がある。

【0008】 更に、前記キャラクターの各部位に対応する点数がタイマにより所定周期で変更するため、長時間ゲームを行っても、プレーヤは前記各部位に対応する点数を予想することが出来ない。

## 【0009】

【実施例】 以下、本発明の一実施例について図面を参照しつつ詳細に説明する。図1は本実施例の戦闘式の多人数ゲーム装置の全体構成を示すブロック図、図2は上記ゲーム装置の全体構成を示す斜視図である。

【0010】 本実施例の格闘技ゲーム装置は、ゲーム空間を表示するための1つの表示部に対して3人の操作部1A、1B、1Cが設置されている。前記操作部1A、1B、1Cには夫々、プレーヤが操作するキャラクターを移動させるための移動キー2、及び前記キャラクターがパンチやキック等の攻撃をするための攻撃キー3が設けられている。4は前記操作部1A、1B、1Cからの出力信号のうちの幾つかを選択して出力するセレクトである。5は前記プレーヤが操作するキャラクターの位置を検出する自分位置検出部、6は前記プレーヤが操作するキャラクターの攻撃の実行及び種類を検出する攻撃検出部である。

【0011】 7は本実施例の格闘技ゲームを作成するゲーム作成部であり、ゲームにおける背景画を決定する背景画決定機能、ゲームに登場する対戦相手のキャラクターを設定するキャラクター設定機能、キャラクターに動き方、攻撃の仕方、ゲーム時間等を定めるストーリー設定機能、及びゲームで使われる効果音を設定する効果音設定機能等を備えている。

【0012】 8は前記ゲーム作成部7により作成されたゲーム映像を映像信号に変換し、該映像信号を液晶プロジェクタ等の表示部9に出力する表示制御部である。前記表示制御部8は、前記自分位置検出部5及び攻撃検出部6からの信号を入力し、前記表示部9に映し出されたゲーム空間内にプレーヤが操作するキャラクターを重ねて映し出すように制御する。

【0013】 10は前記ゲーム作成部7より対戦相手のキャラクターの位置を検出する相手位置検出部、11は前記ゲーム作成部6より対戦相手のキャラクターの攻撃動作

3

を検出する被攻撃検出部である。12は前記自分位置検出部5、攻撃検出部6、相手位置検出部10、及び被攻撃検出部11からの信号を入力し、これらの信号に基づいて、プレーヤが操作するキャラクタと対戦相手のキャラクタとの対戦状態、及び複数のプレーヤが操作するキャラクタ同士の対戦状態を判断する攻撃判断部である。前記攻撃判断部12は上記判断結果に基づいて、ゲーム空間内のキャラクタの動きを制御するために、前記表示制御部8及びゲーム作成部7に判断結果を出力する。

【0014】13は前記攻撃判断部12が攻撃の命中有り10と判断した際、該攻撃判断部12より攻撃を受けたキャラクタの頭、胸、背中、右腕、左腕、右足、左足等の部位を検出する攻撃命中部位検出部である。14はキャラクタの各部位における点数を乱数により不規則に決定する点数決定部である。15は前記攻撃判断部12より攻撃を加えたキャラクタ及び攻撃を受けたキャラクタを検出する攻撃該当者検出部である。

【0015】16は持ち点記憶部17に記憶されている各プレーヤの持ち点に新たな点数を加減算する加減算処理部である。前記加減算処理部16は前記攻撃命中部位検出部13、点数決定部14、攻撃該当者検出部15からの信号を入力し、攻撃を加えたプレーヤには、攻撃を命中させた部位に相当する点数をプレーヤの持ち点に加算し、この加算された持ち点を持ち点記憶部17に新たに記憶させる。また、前記加減算処理部16は攻撃を受けたプレーヤには、攻撃を受けた部位に相当する点数をプレーヤの持ち点より減算し、この減算された持ち点を持ち点記憶部17に新たに記憶させる。

【0016】18は前記持ち点記憶部17より各プレーヤの持ち点を検出し、この検出された各プレーヤの持ち点情報を前記表示制御部8を介して表示部9に表示させる持ち点検出部である。

【0017】19はプレーヤを実行するプレーヤの数を設定するモードキーであり、プレーヤが1人の場合は、モード[I]、プレーヤが2人の場合は、モード[II]、プレーヤが3人の場合は、モード[III]を指定する。20は前記モードキー19により指定されたモードを検出するモード検出部であり、検出したモードに応じてセレクトの動作を制御する。前記モード検出部20がモード[I]を検出した時は、セレクト4は操作部1Bからの入力信号のみを選択して出力し、前記モード検出部20がモード[II]を検出した時は、セレクト

4

4は操作部1A、1Cからの入力信号を選択して出力し、前記モード検出部20がモード[III]を検出した時は、セレクト4は操作部1A、1B、1Cからの入力信号全てを選択して出力する。また、前記モード検出部20は検出したモードに応じて表示制御部8を制御する。即ち、前記モード検出部20がモード[I]を検出した時は、表示制御部8は表示部9の中央部のみにゲーム空間を映し出し、前記モード検出部20がモード[II]、あるいは[III]を検出した時は、表示制御部8は表示部9全体にゲーム空間を映し出す。

【0018】図2は前記点数決定部14の構成を示す図である。21は攻撃判断部12よりゲームを実行しているプレーヤのキャラクタ、及び表示部9内に登場しているゲーム作成部7によるキャラクタを検出する登場キャラクタ検出部である。前記キャラクタには夫々、固有のキャラクタコードが設定されており、前記登場キャラクタ検出部21はこのキャラクタコードにより登場キャラクタを検出する。また、前記キャラクタコードにはそのキャラクタが有する部位に対応する部位コードを付加されている。22は前記登場キャラクタ検出部21より部位コードを有するキャラクタコードを入力し、前記登場キャラクタの各部位に乱数発生部23からの乱数により不規則に点数を設定する点数設定部である。24は前記点数設定部22を所定周期（例えば、数秒周期）で動作させるためのタイマである。尚、前記所定周期は新たなキャラクタが表示部9内に登場してからそのキャラクタが対戦可能状態になるまでの時間よりも短く設定している。このため、ゲーム作成部7より新たなキャラクタが登場し、そのキャラクタが対戦状態に入った時には、既に前記キャラクタの各部位には前述の点数が設定されている。25は前記点数設定部22により設定された前記各部位の点数を記憶する点数記憶部である。

【0019】従って、上記点数決定部14の動作により、表1に示すように、プレーヤが操作するキャラクタA、B、C、及び表示部9内に登場するゲーム作成部7によるキャラクタa、b、cの各部位、即ち、頭、胸、背中、右腕、左腕、右足、左足に対応する点数が、各キャラクタ毎に乱数により不規則に設定される。しかも、この各部位に対応する点数は、ゲーム実行中において、所定周期で変化する。

【0020】

【表1】

5

6

A		B		C	
部位	点数	部位	点数	部位	点数
頭	3	頭	41	頭	36
胸	57	胸	63	胸	12
背中	11	背中	16	背中	2
右腕	22	右腕	21	右腕	72
左腕	49	左腕	8	左腕	31
右足	9	右足	7	右足	84
左足	18	左足	91	左足	27

a		b		c	
部位	点数	部位	点数	部位	点数
頭	19	頭	66	頭	34
胸	99	胸	18	胸	42
背中	6	背中	26	背中	25
右腕	43	右腕	17	右腕	15
左腕	56	左腕	82	左腕	76
右足	4	右足	78	右足	61
左足	13	左足	37	左足	14

【0021】次に、本実施例の格闘技ゲーム装置の動作について説明する。まず、プレーヤは、ゲームを開始する前に、ゲームを実行する人数に応じてモードキー19を切り替える。モード検出部20はモードキー19が設定したモードを検出し、これに応じて、セクタ8及び表示制御部8を制御する。ここでは、モード[111]を設定した時について説明する。即ち、セクタ4は操作部1A、1B、1Cからの入力信号全てを選択して出力し、表示制御部8は表示部9全体に1つのゲーム空間を映し出す。

【0022】次に、ゲームが開始すると、3人のプレーヤは表示部9を観察しながら、移動キー2、及び攻撃キー3を操作して、ゲーム作成部7より作成されるキャラクタ、あるいは他のプレーヤのキャラクタと対戦する。攻撃判断部12は各プレーヤの自分位置検出部5、攻撃検出部6、相手位置検出部10、被攻撃検出部11より各プレーヤが操作するキャラクタ、及びゲーム作成部7より作成されるキャラクタの位置、及び動作を常に検出し、攻撃が命中した場合、攻撃命中部位検出部13は攻撃が命中したキャラクタの部位を検出し、攻撃該当者検出部15は攻撃を命中させたキャラクタを検出する。そして、加減算処理部16は攻撃が命中したプレーヤの持ち点に前記攻撃が命中したキャラクタの部位に対応する

点数を加算する。また、前記加減算処理部16は攻撃を受けたキャラクタを操作するプレーヤの持ち点より前記攻撃を受けたキャラクタの部位に対応する点数を減算する。尚、この時、攻撃を加えたキャラクタがゲーム作成部7によるものである場合、前記加減算処理部16は点数の減算処理だけを行い、加算処理は行わない。また、攻撃を受けたキャラクタがゲーム作成部7によるものである場合、前記加減算処理部16は点数の加算処理だけを行い、減算処理は行わない。

【0023】本実施例の格闘技ゲーム装置では、前述のキャラクタの部位に相当する点数が、点数決定部14内で乱数により不規則に決定される。即ち、例えば、頭に攻撃を加えた時に加算される点数と、背中に攻撃を加えた時に加算される点数とを比べた場合、頭に攻撃を加えた時の点数の方が大きいキャラクタと、背中に攻撃を加えた時の得点の方が大きいキャラクタとが不規則に存在している。

【0024】従って、格闘テクニックが優れているプレーヤが常に得点の高い部位に攻撃を行うことは実際的に不可能であり、攻撃を加えた回数が多い割には、加算される点数が少ないという場合も生じる。また、逆に、攻撃を受ける回数が少ない割には、減算される点数が多い場合も生じる。一方、格闘テクニックが劣っている

プレーヤが攻撃を加える回数が少なくても、加算される点数が多く、また、攻撃を受ける回数が多くても、減算される点数が少ない場合も生じる。このため、必ず、格闘テクニックが優れているプレーヤがゲームに勝利するとは限らず、格闘テクニックの劣っているプレーヤでもゲームに勝利することが起こる。

【0025】

【発明の効果】本発明によれば、格闘テクニックが劣るプレーヤでもゲームに勝利する可能性があり、ゲームを楽しく行うことが出来る格闘技ゲーム装置を提供し得る。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の格闘技ゲーム装置の全体構成を示すブ

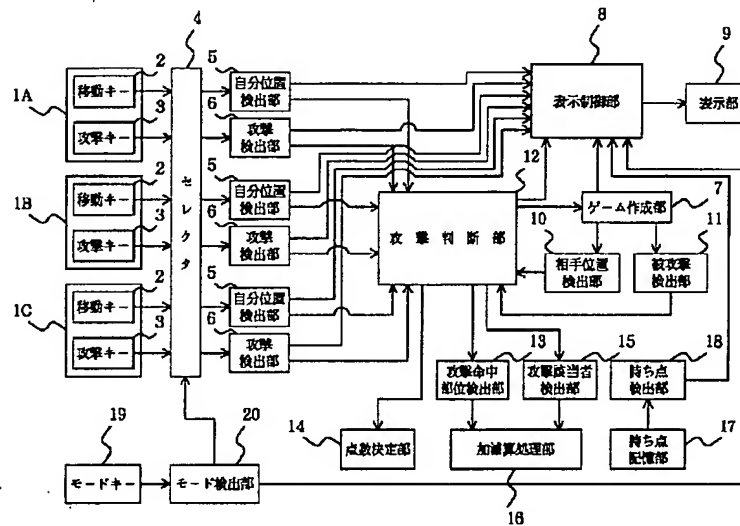
ロック図である。

【図2】本発明の格闘技ゲーム装置における点数決定部の構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 1A、1B、1C 操作部
- 7 ゲーム作成部
- 9 表示部
- 12 攻撃判断部
- 13 攻撃命中部位検出部
- 14 点数決定部
- 16 加減算処理部
- 17 持ち点記憶部

【図1】



【図2】

